

MOUSSELAND

PJ :

Myo.	Frère de Provence	12 ans
Papy gâteaux	retraite militaire	85 ans
Papa Francky	postier	36 ans
Maman roudoudou	femme de ménage	32 ans
Fredo (copain de Francky)	garagiste	29 ans

L'histoire

Le laboratoire militaire de Viry chatillon est spécialisé dans l'étude des processus de zombification chez l'enfant.

De très nombreux enfants zombies font l'objet d'études très poussées. Evidement toutes ces études sont top secret et ceci notamment en raison du fait que les expériences sont menées sur des enfants «sains » encore vivants.

Notamment une étude vise à évaluer la perte d'intelligence chez des jeunes surdoués zombies. Une jeune prodige de l'informatique Mimi AUCARRE a été enlevée par les militaires et zombifié.

Mais les choses ont mal tourné et Mimi grâce à son intelligence, en partie conservée, à réussi à bricoler le système informatique du laboratoire, permettant ainsi son évacion et elles des tous ses petits camarades. Les enfants zombifiés ont tout naturellement trouvé refuge dans le seul endroit leur rappelant leur «enfance » : Un parc d'attractions.

Le parc a été pris d'assaut de nuit, tous les vigiles ont été dévorés ou zombifiés. Mimi a pris le contrôle du poste de commande et a apporté quelques petites modifications à certaines attractions du parc. Le parc servant désormais de garde mangé géant pour les zombies.

Les militaires sont toujours à la recherche des enfants zombifiés, ils n'hésiteront pas à attaquer le par s'ils arrivent à localiser leur présence.

Les PJ peuvent jouer Myo et sa famille ou plus simplement des amis de la famille.

Myo et sa sœur Provence étaient au parc d'attraction Mousseland pendant leurs vacances d'été.

N'ayant pas les mêmes goûts, chacun faisait ses propres manèges et attractions.

S'étant donné rendez-vous à une certaine heure devant la sortie du parc, Provence n'est jamais venue. Myo et ses parents sont alors immédiatement partie à sa recherche et après avoir interrogé quelques personnes, ils ont pu avoir la certitude que juste avant de disparaître Provence faisait la queue pour le train des mines.

Les parents se rendent au commissariat le plus proche pour signaler la disparition de leur fille. Le policier, en charge des dossiers disparition est l'inspecteur AL PUPUSKY.

Description d'AL : d'origine polonaise, il est petit et bien portant, assez froid et peu aimable. On ne peut pas dire qu'il attire la sympathie de ses concitoyens.

Si l'on écoute les bruits de couloir du commissariat, il est bourru, aigri et mal dans sa peau. C'est un fumeur invétéré et un ogre d'hamburger/frites/mayo. On comprend mieux alors son embonpoint. Mais son travail est irréprochable, vous dira le commissaire. Il est droit et incorruptible.

Actuellement, il est débordé, les affaires de disparitions se multipliant à Mousseland. Il reçoit les PJ dans son bureau.

Suivant la qualité du rôle playing et ou le résultat du jet, les personnes pourront apprendre :

- a) Des familles entières se sont volatilisées
- b) Les disparitions ont lieu le WE ou pendant les congés scolaires.
- c) Les disparitions se font sur certaines attractions
voir témoignage → un grand-père attendant son petit-fils devant la sortie du train des mines
→ un groupe divisé en deux, l'un a disparu dans l'attraction des boués pirates
→ un autre groupe divisé en deux a disparu dans le monde des poupées
- d) aucune disparition dans des lieux public (toilettes, restaurants, buvettes, boutiques souvenirs etc...)
- e) Dans certaines déposition l'heure approximative est donnée

Elements essentiels qui doivent ressortir de la discussion avec AL, si le jet et le role playing est bon

- Nombreuses disparitions autour et dans le parc d'attractions.
- Certains manèges tels que le train de mines semble en corrélation avec ces disparitions.

Ce que AL ne peut pas dire aux PJ, car il n'a pas fait un effort de recoupement, c'est que ces disparitions ont lieu pendant les parades.

Mimi a modifié les attractions de telle manière que les disparitions se produisent que lors des parades, celles ci faisant diversion et minimise le nombre de témoins potentiels.

Les personnages peuvent décider de se rendre à Mousseland pour mener cette enquête.

Le parc d'attraction est à thème et il est composé de 4 parties. Dans chacune de ces parties une attraction a été modifiée par Mimi dans le but de capturer des visiteurs ceci servant de nourriture aux enfants zombies et à une partie du personnel du parc zombifiés.

Les PJ décident :

- soit d'emprunter les manèges et voir comment cela se passe.
- soit visiter les coulisses de chaque manège. Dans ce cas là, ils devront faire cela discrètement car c'est strictement interdit. Les attractions étant constamment sous surveillance.
- D'autre part l'inspection des mécanismes peut s'avérer dangereuse(à la discrétion du meneur de jeu).

Les attractions modifiées par Mimi

1. Le train des mines

Si les PJ décident d'emprunter le train des mines lors d'une période où il n'y a pas de parade, tout se passera normalement.

Par contre si c'est lors d'une parade, leur wagonnet subit un nouvel aiguillage. Le wagon fonce à toute vitesse vers un mur qui s'ouvre au dernier moment. Une fois le wagon passé, le mur se referme derrière eux. Les PJ se retrouvent dans une sorte d'hangar, les enfants zombies sortent de la peine ombre et les attaquent.

Si les PJ sortent vainqueur contre les zombies, ils pourront constater que le sol est jonché de reste humain, plus ou moins décomposé.

Si les PJ décident d'inspecter l'attraction sans emprunter les wagonnets en passant par les coulisses, ils devront localiser eux-mêmes, le faux mur et découvrir le mécanisme d'ouverture et de fermeture. S'ils arrivent à ouvrir le passage, ils se retrouveront dans le hangar nez à nez avec 6 enfants zombies.

A noter que si les PJ choisissent ce mode d'investigation, ils devront réussir un jet de chance à chaque fois qu'ils traverseront les voies pour ne pas se faire renverser par un train.

2. Cinéma 3D

C'est un documentaire sur les zombies en trois D. Pour accueillir les spectateurs, des ouvreurs sont déguisés en zombie dans la salle. Il y a donc des faux et des vrais zombies. Pendant la projection les vrais zombies en profitent devant les yeux de tout le monde pour enlever des spectateurs. Les participants de l'attraction pensent que cela fait partie de la scène pour la rendre plus vrai.

Si les PJ décident d'intervenir, il y a une chance sur deux pour qu'ils tombent sur un comédien vraiment déguiser, ils subissent l'attaque d'un zombie. Les autres spectateurs n'intervenant pas.

3. Le monde des poupées

Cette attraction n'est pas entièrement sous le contrôle de Mimi. En fait, une bande de garnements zombies dirigés par Michel le petoman (pouvoir spécial [pet enflammé] → à traiter comme un lance flamme léger) en ont pris possession. Leurs attaques se font de façon aléatoire en fonction de leur faim.

Ce manège se compose de plusieurs centaines de poupées animées, habillées de costumes folkloriques de différents pays. Toutes ces poupées sont de la taille d'un enfant. Elles sont toutes animées et chantent toutes la même chanson.

Michel et sa bande ont pris des costumes typiques à plusieurs poupées et se dissimulent à l'intérieur des différents décors.

Profitant de leurs mimétismes, ils se rapprochent des visiteurs progressivement et leur sautent dessus.

4. Gouvernail pirates

Lors des parades, une deuxième rampe de toboggan intervient lors du départ. Les visiteurs ne s'aperçoivent de rien tout le long de l'attraction, mais l'arrivée est complètement différente. C'est dans le premier virage qu'une bifurcation s'effectue. La boue explose sur des pics pointus. Certaines personnes sont empalées et d'autres sont projetées dans une fosse infestée de zombies.

Le système mécanique que les PJ pourront découvrir est un poste de contrôle secondaire relié au principal.

5. le labyrinthe (voir aide de jeu n°1)

Si les PJ interrogent les figurants du parc d'attractions, ils pourront apprendre que des terribles hurlements et des bruits mécaniques ont été entendus du côté du labyrinthe.

Ce dernier est composé de haies d'arbustes piquantes de deux mètres de hauteur. C'est impossible à traverser sans outils de jardinage.

C'est un labyrinthe complexe, à l'intérieur duquel les PJ pourront trouver dissimuler derrière une porte en bois, la cabane servant à stocker les feux d'artifices. Ceux-ci pourront être utilisés comme arme contre les zombies (voir aide de jeu)

Dans le labyrinthe se teint en embuscade le jardinier zombifié. Celui-ci est armé d'une tronçonneuse à essence et d'un coupe haie mécanique (une sorte de gros ciseaux).

Il est vêtu d'un costume de jardinier avec un grand tablier vert maculé de sang. Son visage est horriblement mutilé comme si celui-ci avait été broyé par une pierre. Il poursuit les PJ en grognant dans le labyrinthe en brandissant hargneusement sa tronçonneuse (à jouer comme leather face).

Si les PJ arrivent à semer le jardinier, ce dernier pourra réapparaître brutalement en jaillissant d'une haie qu'il venait de taillader (effet de surprise garantie).

DEROULEMENT DU JEU

- Les PJ pourront trouver diverses armes dans le parc (arc des indiens, fusils de cow boys ect...)

- Au début de l'aventure, le château de la belle au bois dormant est fermé à clef. C'est le quartier général de Mimi. La clef est au cou d'un zombie portant un costume de carotte géante. Les PJ doivent repérer la clef et la prendre au zombie. Il faut faire intervenir ce zombie que tardivement dans l'aventure, afin que les PJ puissent profiter pleinement avant des « attractions »...

- Quand les PJ rentrent dans le château de la belle au bois dormant, il doit être assez tard. Un zombie protégeant l'accès au château, apprendra aux PJ, avant de trépasser définitivement (enfin si les PJ arrivent à l'éliminer) que lorsque arrive la nuit, un feu d'artifice est tiré depuis le château, au même moment tous les accès et sorties du parc sont fermés automatiquement, personne ne peut ni entrer, ni sortir du parc. Tous les zombies se précipitent alors sur les personnes n'ayant pas encore quitté le parc. Les PJ sont alors limités dans le temps.

- Une fois la porte ouverte du château, les PJ arrivent devant une roue tournante, identique à celle que l'on trouve dans certaines attractions foraines (comme le palais du rire). Seulement cette roue est bardée de lames effilées. Il va falloir faire preuve de beaucoup de dextérité pour passer.

- Après ce premier obstacle franchi, les PJ vont passer sur une grande grille, du gaz sort par cette dernière, afin de soulever les jupes du sexe féminin, mais ce n'est pas son seul rôle. En effet c'est aussi un gaz toxique (toxicité à la discrétion du MJ)

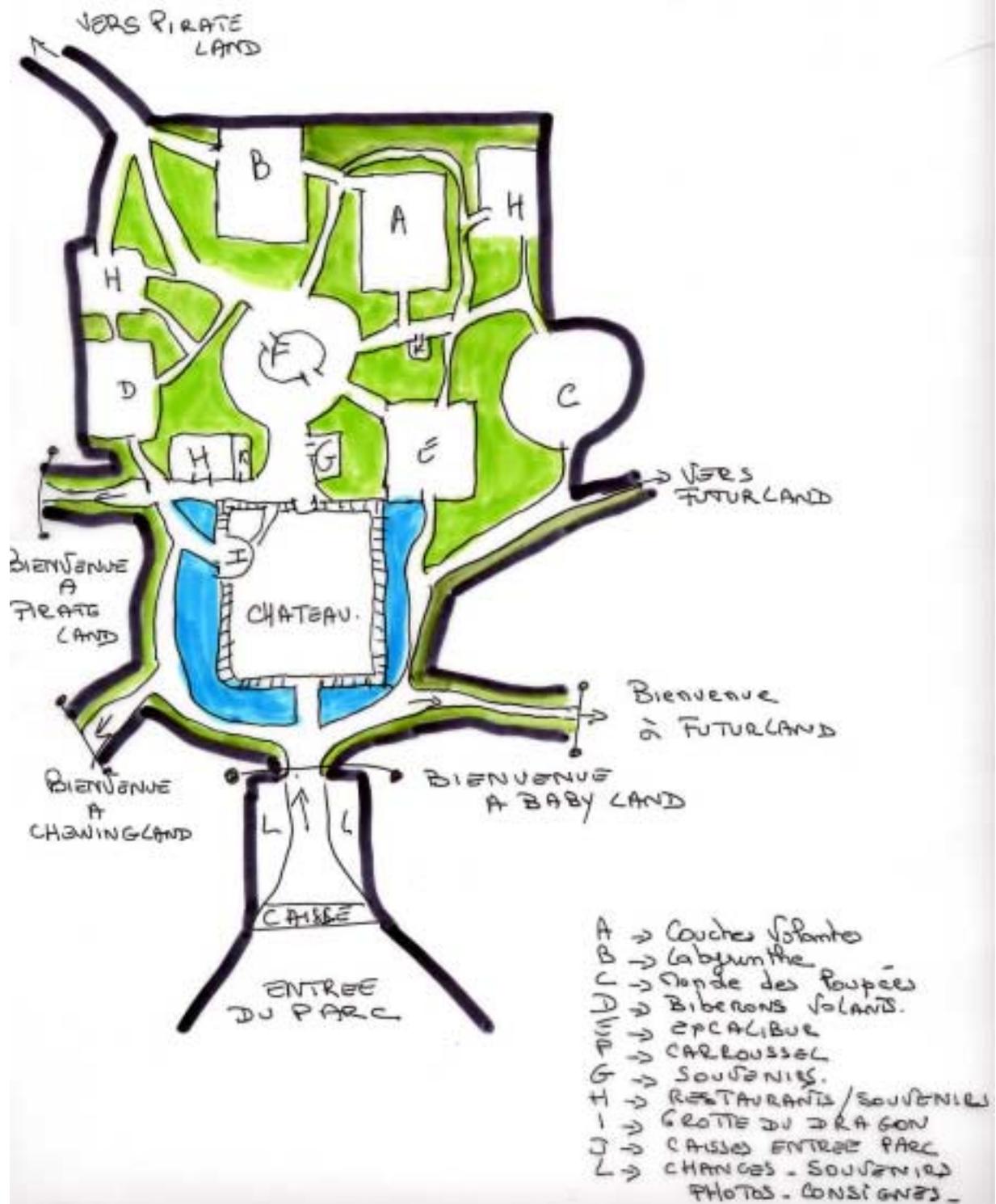
partir de ce moment là du jeu, deux possibilités s'offrent au MJ :

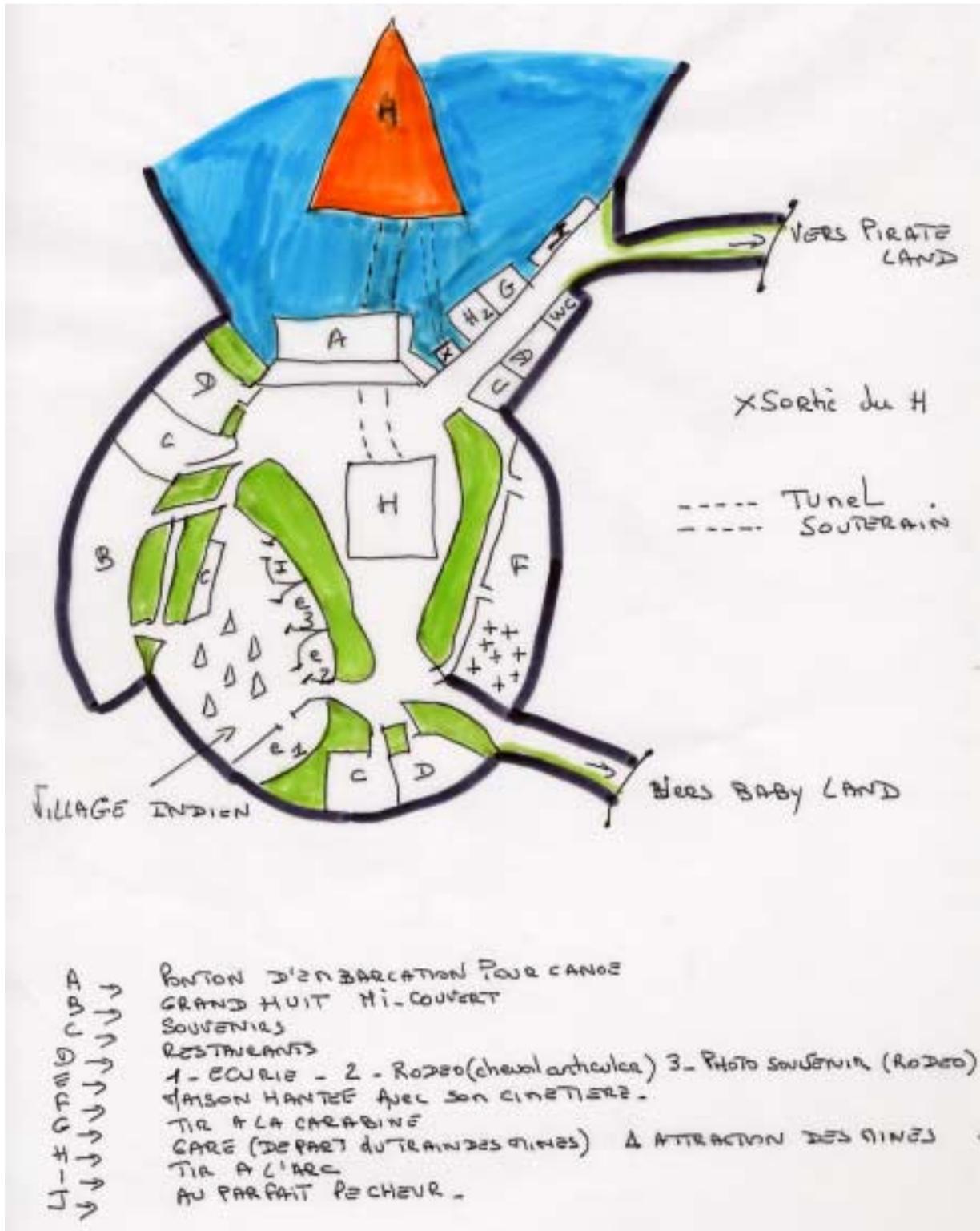
→ Soit, il considère que les PJ ont assez souffert et il fait intervenir directement Mimi. Elle est alors dans la partie centrale du château. C'est une vaste pièce remplie d'ordinateurs. C'est le poste de contrôle qui permet de faire fonctionner l'ensemble du parc. Le combat final doit être épique. Mimi tente de déclencher la fermeture du parc prématurément.

→ Soit, le MJ veut encore faire souffrir ses joueurs, il peut rendre l'accès à la salle de contrôle plus difficile. Dans ce cas n'importe quel petit plan provenant de Donjon et Dragon peut être utilisé.

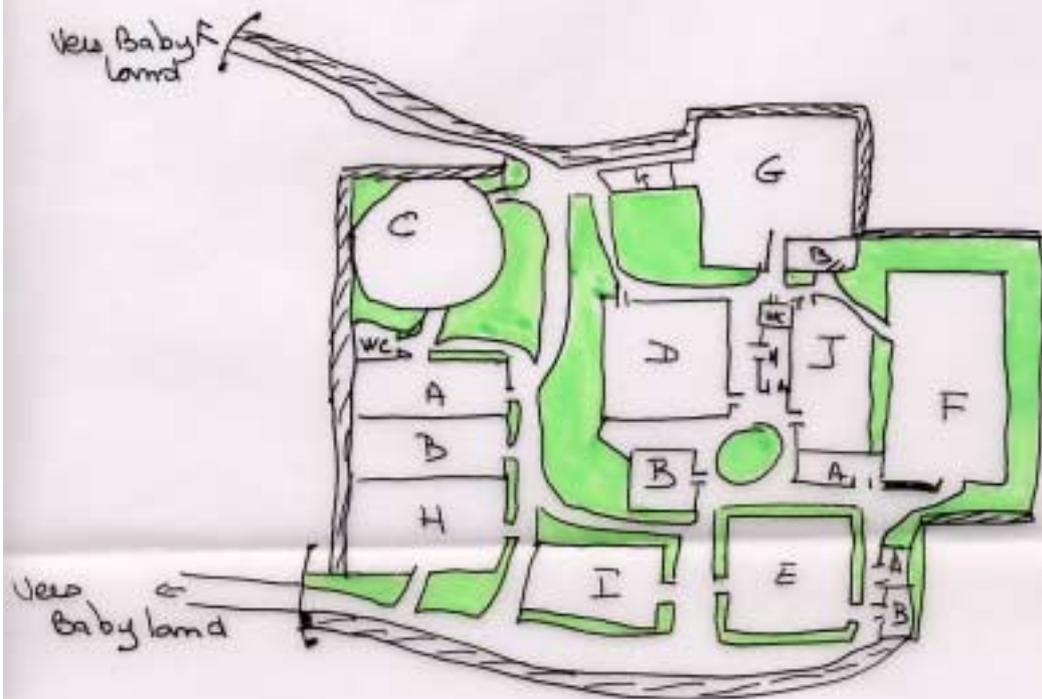
FIN

BABY LAND.



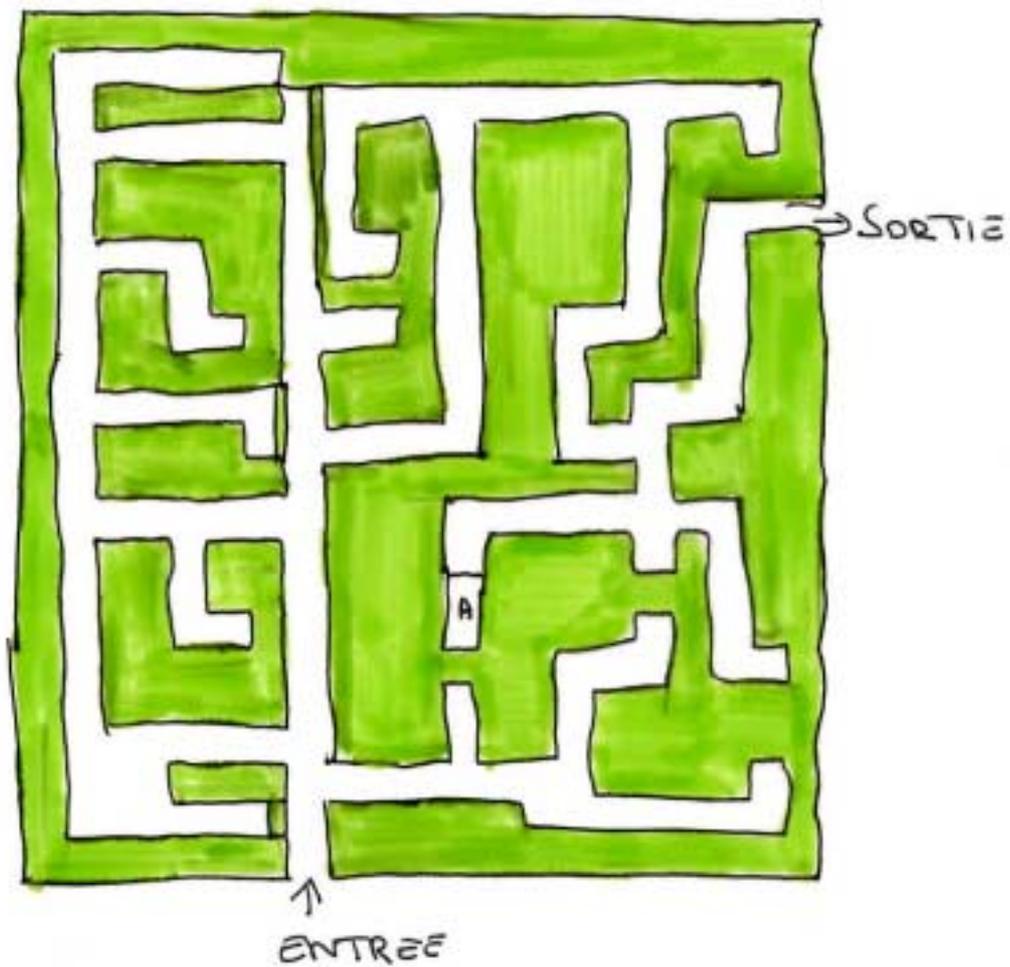


FUTUR LAND .



- A. Souvenirs
- B. Restaurants ou Buvette
- C. Cinema 3 D (film Zombie)
- D - Soupe Volantes (mange)
- F - & Mike sous les mers (mange en forme de sous marin)
- F - Cuck 24 TER (Valeurs futuriste x 2)
- G - Grand 8 (caveat) Voyage au Centre de la terre -
- H. Space Jeux Videos
- I - Cine 360° (le monde Robotique)
- J x Space Noon (ville futuriste + divers experiences à faire)
- K - Photos Souvenirs.

LABYRINTHE



A. CABANE DU
JARDINIER

-  HAIE 2 metres de hauteur -
-  HAIE 1.50 de hauteur.

